

La desaparición de lo real o el éxtasis de la comunicación

Por Leonardo Oittana

oittanaleonardo@gmail.com / Universidad Nacional de Rosario, Argentina

SUMARIO:

Las sociedades posindustriales son sociedades fuertemente mediatizadas. La comunicación y la información cumplen en ella un papel protagónico, sobresaliente, decisivo. Ante este panorama, recurrimos al pensamiento de Jean Baudrillard, quien pensó esta situación de cambio social y cultural ocasionado por el avance y la perfección de las técnicas de comunicación y percepción. Haremos hincapié en la teoría de Baudrillard según la cual las sociedades actuales se rigen por el principio de simulación, el cual prima sobre el principio de producción de la época industrial y sobre el principio de falsificación que reivindicaba la época clásica. Los simulacros de tercer orden se imponen: el sistema, según Baudrillard, comienza a girar sobre sí. Todo es puesto en órbita. Los simulacros se adelantan a los hechos: los medios crean el acontecimiento. Así, lo real no es ya sólo objeto de representación, ahora también es objeto de reproducción indefinida, infinita. La realidad se disipa, se volatiliza por exceso. La pérdida de referencia es paralela a la desmaterialización progresiva de lo social. Todo parece indicar que el éxtasis de la comunicación conduce a la desaparición de lo real.

DESCRIPTORES:

Baudrillard, Comunicación, Cultura, Simulacro, Hiperrealismo

SUMMARY:

Postindustrial societies are highly mediated societies. Communication and information play a leading role in it, remarkable, decisive. Against this background, we turn to the Jean Baudrillard's thought, watching the situation of social and cultural change brought about by the advancement and perfection of techniques of communication and perception. We will emphasize Baudrillard's theory according to which societies are governed by the principle of simulation, which takes precedence over the principle of production of the industrial era and the beginning of forgery which claimed the classical period. The third-order simulacra are imposed: the system, according to Baudrillard, begins to spin. Everything is put into its orbit. The drills are ahead of the facts: the media create the event. Thus, the real is no longer just an object of representation, it is now the subject of looping, infinite. The reality is dissipated, is volatilized by excess. The loss of reference is parallel to the progressive dematerialization of the social. It seems that the ecstasy of communication leads to the disappearance of the real subject.

DESCRIBERS:

Baudrillard, Communication, Culture, Simulation, Hyperrealism

255

La desaparición de lo real o el éxtasis de la comunicación

The disappearance of the reality or the ecstasy of communication

Páginas 255 a 269 en *La Trama de la Comunicación*, Volumen 17, enero a diciembre de 2013.

ISSN 1668-5628 - ISSN digital 2314-2634



“Vivimos en un mundo de simulación, en un mundo en el que la más alta función del signo es hacer que desaparezca la realidad y, a la vez, esconder esta desaparición”.
Jean Baudrillard, *La ilusión y la desilusión estéticas*.

“¡Ah, la realidad, la realidad!”
Roberto Arlt, *Los siete locos*.

Jean Baudrillard es un pensador desencantado. Piensa el momento histórico en el cual la sociedad de consumo consume la ilusión. La ilusión del cambio, la ilusión de la revolución, pero también la ilusión de la realidad: la seducción. Los objetos parecen reivindicar para sí la seducción, la realidad deviene una pura impostura. Toda la obra de Baudrillard está dedicada a pensar los cambios económicos, sociales, culturales y políticos que acarrea el paso de un modelo social basado en la industrialización, y por tanto en la producción, a otro basado en el consumo, y por tanto en la circulación. En la sociedad posindustrial, consolidada en la segunda mitad del siglo XX, asistimos a una inédita proliferación de signos. La realidad se difumina en una plétora de sentidos. La división que Marx concibió entre infraestructura económica y superestructura cultural, política e ideológica, no puede ya sostenerse. En efecto, la economía produce mercancías como cultura del mismo modo que se produce cultura como mercancías. La publicidad, evidentemente, posibilita el trueque entre las dos instancias: ella misma borra la distancia, ella misma se convierte en la forma de producción por excelencia. Los desarrollos en medios de comunicación –desde las nuevas formas de transporte hasta llegar a la comunicación digital, pasando por los modernos medios de difusión como la prensa, la radio y la televisión– toman, con intensidad creciente, un protagonismo decisivo en las sociedades contemporáneas. Esto es de tal modo así que hasta se llega a pensar que por sociedad posindustrial debemos en-

tender sociedad de la comunicación.

Los avances tecnológicos en el campo de la transmisión y difusión de información, como así también aquellos que afectan a las formas de comunicación e interacción social, generan un “ambiente mediático” que permea todos los ámbitos de la vida social, en un grado y amplitud tal como nunca antes había ocurrido. A los modernos medios de comunicación propios de la época industrial –periódico, radio, cine, fotografía, televisión– se les suman los avances en la tecnología digital: a la difusión se le suma la red. Las sociedades posindustriales son, evidentemente, sociedades fuertemente mediatizadas. La comunicación y la información cumplen en ella un papel protagónico, sobresaliente, decisivo. Ante este panorama, recurrimos al pensamiento de Baudrillard, quien pensó esta situación de cambio social y cultural ocasionado por el avance y perfección de las técnicas de comunicación y transmisión de información. Haremos hincapié en la teoría de Baudrillard según la cual las sociedades actuales se rigen por el principio de simulación, quien sustituye el principio de producción de la época industrial, lo cual vuelve obsoleto el principio de falsificación que reivindicaba la época clásica. Los simulacros de tercer orden se imponen: el sistema, según Baudrillard, comienza a girar sobre sí. Todo es puesto en órbita. Los simulacros se adelantan a los hechos: los medios crean el acontecimiento. Así, lo real no es ya sólo objeto de representación, ahora también es objeto de reproducción indefinida, infinita. La realidad se disipa, se volatiliza por exceso. La pérdida de referencia es paralela a la desmaterialización progresiva de lo social.

1.

A la sociedad que se perfila desde la segunda mitad del siglo pasado, Baudrillard la designa con el nombre de hipercapitalismo. El paso de una sociedad a otra no se da más que a través del paroxismo, de la hipérbolo.

257

Esto es lo que designa precisamente el prefijo hiper: un paroxismo, un exceso. El paso de una sociedad basada en la producción de bienes (sociedad industrial) a otra en la cual prima el consumo y la circulación de signos (sociedad post-industrial), marca esencialmente un cambio de orientación en la producción: la producción de signos se impone, se interpone, se superpone a la producción de objetos. En la sociedad de consumo, Baudrillard piensa que lo que define la nueva situación social es el hecho de que el valor-signo se vuelve más importante, a la hora de considerar la producción y la circulación de objetos, que el valor de uso o, incluso, que el valor de cambio (Baudrillard, 2009). Es por eso que Baudrillard cree necesaria la articulación de la economía política clásica, centrada en la producción de mercancías, con otro tipo de estudio de lo económico, esta vez centrado sobre la producción de signos. Por ello escribe *Crítica de la economía política del signo* (Baudrillard, 1972). Las nuevas tecnologías y los modernos medios de comunicación producen una mediatización cada vez más profunda de la realidad, de la naturaleza, de la vida. Mediatización de la imagen, del sonido, de la experiencia íntegra, lo que abre a una situación de producción indefinida de signos. Baudrillard constata que la publicidad, la moda y los mass media constituyen el centro de irradiación de los signos. Desde luego, la realidad nunca estuvo al amparo de los signos: pero, no obstante, jamás una sociedad ha estado tan colmada por ellos. Desde luego, la realidad nunca dejó de ser una forma de ilusión: no obstante, jamás la ilusión se había confundido con la realidad, tal como sucede en el hipercapitalismo.

A la experiencia cultural que corresponde a este tipo de sociedad del capitalismo avanzado, Baudrillard la denomina hiperrealismo. Las sociedades posindustriales son sociedades de la simulación: en ellas prima el simulacro de tercer orden. Así, hipercapitalismo e hiperrealismo se funden en el principio de simulación. Tomando como punto de partida el Renacimiento, Bau-

drillard distingue tres órdenes de las imágenes y de los objetos. O sea, distingue tres órdenes de simulacros. A la época clásica le corresponde el principio de falsificación. La representación está aquí en sus inicios: sujeto y objeto, realidad y copia, modelo y espejo, se encuentran diferenciados, por lo que, en consecuencia, por simulacro de primer orden debe entenderse aquella imitación, aquella imagen o copia que entrega de lo representado su verdad, pero que asimismo se cuida de mantener la distancia de la representación. Una copia, pues, es una apariencia. Toda su razón de ser está en la situación, cosa o ser al que se dirige. La ruptura con este modo de representación lo da la época industrial, fase que consolida el capitalismo. La producción industrial de objetos instaura un tipo de relación en la cual el orden de la falsificación (copia, apariencia, espejo) resulta prendido por el orden de la producción en serie. El simulacro, la representación de la realidad, es de segundo orden. Los objetos producidos adquieren sentido y valor, además de un principio de funcionamiento y legitimidad, ya no por una relación con un exterior (como sucede todavía, por ejemplo, con los iconos cristianos, quienes encuentran su verdad en la divinidad hacia la cual dirigen su imagen), sino a través de una relación entre ellos mismos. Se trata aquí de una lógica de la mercancía basada en un sistema de signos. Para Baudrillard, el simulacro de segundo orden es el primer gran desafío a la lógica diáfana de la representación moderna.

Ahora bien, el simulacro de tercer orden aparece precisamente cuando adviene una lógica basada en la primacía de las tecnologías, fundamentalmente de aquellas ligadas a los medios de comunicación. El sentido no surge por el reenvío de una copia a un original, tampoco por el reenvío de un valor-signo a otro valor-signo. El sentido es producido por los modelos. En la época de la simulación, el simulacro constituye una reproducción al infinito de los modelos. La sofisticación de las técnicas de reproducción y distribución

de información se autonomiza como un sistema que comienza a girar en sí mismo, mostrando en su parpadeo el vacío de lo real. Que la televisión hable de la televisión, de lo que ella misma se ocupa de crear, no es más que un ínfimo ejemplo del nuevo estado de situación. Lo que ilustra de mejor modo el estado de remisión de los signos y de la experiencia sobre sí misma quizá sea la necesidad actual de comunicación por mera comunicación. Lo hiperreal corresponde a esta etapa en la cual los valores de referencia de la moderna civilización occidental entran en crisis: el significado (cultura), el valor de uso (economía), el progreso (política), lo bello (estética). Consecuencia: trans-cultura, trans-economía, trans-política, trans-estética.

Si lo real es aquello de lo que se puede obtener una representación equivalente, lo hiperreal es lo que anula la misma posibilidad de una re-presentación. Lo hiperreal anula la equivalencia. Lo hiperreal adviene cuando la realidad resulta reproducida con tal grado de intensidad que, por exceso, desaparece. Disolución de la realidad, disolución de la ilusión –puesto que la ilusión es precisamente la diferencia, el resto que separa lo real de su representación: la utopía. Baudrillard constata que lo real se volatiliza, se disipa en la neblina de signos, se disuelve en su representación a medida que se aumentan y perfeccionan los medios de comunicación y reproducción de lo real –cine, fotografía, televisión en directo. Lo real, por tanto, poco a poco deja de presidir a la reproducción, puesto que los simulacros se anticipan: “Hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal” (Baudrillard, 1987: 9). La realidad queda opacada por su reproducción.

2.

De algún modo, puede entenderse que, según la

teoría de Baudrillard, la desaparición de lo real o de la realidad coincide con el éxtasis de la comunicación. Éxtasis: experiencia de aquello que gira en sí mismo hasta perder su sentido, experiencia de aquello que funciona por exceso de intensidad. Lo que gira sobre sí acaba siendo una forma pura y vacía. La importancia que la comunicación y la información han adquirido en nuestras sociedades ocasiona la conformación de un tipo de sociedad en la cual el flujo de signos disuelve toda linealidad, toda trascendencia. Baudrillard cree que esta pérdida de la trascendencia se evidencia en la disolución de la instancia referencial –valores, finalidades, significados. Los simulacros de tercer orden, los cuales son la esencia del funcionamiento social del hipercapitalismo, crean efectos de realidad al producir la realidad misma. Lo real deja de ser anterior a su representación o reproducción, pierde su valor en tanto referencia, puesto que pasa a ser aquello mismo que se produce según instancias mediáticas. Los simulacros de tercer orden son aquellos fenómenos que se anticipan a los hechos, y los determinan según su propia característica. Esta es precisamente la idea central de La precesión de los simulacros, primer capítulo del libro de Baudrillard intitulado Cultura y simulacro. Para Baudrillard, la era de la simulación, que corresponde al momento hiperrealista del capitalismo, se caracteriza por una suplantación de la realidad por sus signos: como consecuencia, la realidad se agota en sus dobles.

Baudrillard establece una diferencia entre disimular y simular. Disimular: fingir no tener lo que se tiene. Simular: fingir tener lo que no se tiene. Los simulacros de primer y segundo orden corresponden a la etapa de la disimulación: tanto la falsificación como la producción serial remiten a un referente o realidad consolidada, al menos en apariencia. En cambio, los simulacros de tercer orden pertenecen a la era de la simulación: ni siquiera podría decirse que fingen, puesto que en verdad ellos mismos anulan la posibilidad de la falsifi-

259

cación, borrando toda diferencia entre el original y la copia, entre la realidad concreta y su abstracción, entre la imagen y su imaginación, entre, en suma, la presentación y su repetición, es decir, la representación. La simulación abre el ingreso a la época hiperrealista, en la cual se liquida el principio de realidad y, con ello, todos los referentes que la modernidad pudo concebir a partir de la existencia de éste principio: verdad, bien, progreso, significado, sexualidad, poder, etc. Esto es lo único claro: la simulación hiperrealista no opera como falsa representación, sino más bien como eliminación de la posibilidad de la representación.

Así pues, según Baudrillard, los simulacros preceden a los hechos, logran fundarlos. Los avances de los últimos cien años en comunicación y transmisión de información han desmantelado más de tres siglos de modernidad. Así como para Virilio la evolución no es contradicha y superada por una teoría filosófica o teológica, sino precisamente por la facticidad de una ciencia o tecnociencia que no cesa de hacer cada vez más indiscernible lo humano de lo tecnológico (Virilio, 2003), así para Baudrillard la razón moderna y su corte de principios trascendentales resulta atacada no por las filosofías posmodernas, estructuralistas o post-estructuralistas, sino más bien por el avión, la radio, la fotografía, el cine, la televisión, la red. Lo factual es lo fatal.

3.

Del sacramento al orden maléfico y de éste al sortilegio, hasta llegar finalmente al orden de la simulación, al desorden de la hiperrealidad: "El momento crucial se da en la transición desde unos signos que disimulan algo a unos signos que disimulan que no hay nada" (Baudrillard, 1987: 18). En el orden de los signos-imágenes se produce la siguiente escala de transición: 1. La imagen es el reflejo de una realidad profunda; 2. La imagen enmascara y desnaturaliza una realidad profunda; 3. La imagen enmascara la ausencia de

realidad profunda; 4. La imagen no tiene que ver ya con ningún tipo de realidad. Esta última etapa o peripetia de la imagen se corresponde perfectamente con aquella que Régis Debray destacaba a propósito de lo que denominó la era de lo visual o Videosfera, momento de la imagen occidental posterior a la época del ídolo o Logosfera y a la época del arte o Grafosfera¹. La apoteosis de la independencia o automatización de la imagen lo daría lo que Virilio llama La máquina de visión: la imagen es producida en la ausencia del hombre, o sea, sin necesidad de su percepción –por ejemplo, la cámara de seguridad y los radares fotográficos son esbozos de la máquina de visión². Redundante, lo visual corresponde al momento histórico en el cual la imagen se vuelve su propia referencia. Irónico, lo visual hace de la imagen un símbolo: signo que funciona a fuerza de convención. En la Logosfera, etapa propia de la antigüedad clásica, la imagen apunta a un más allá de lo visible, y es un signo indicial, un indicio: opera con su referente por contigüidad. Más acá, el régimen de imagen de la Grafosfera está determinado por el ícono: signo que opera por semejanza. En el hiperrealismo, prima la imagen sustentada en su propia realidad: así, la imagen es un símbolo, opera por convención.

Para Baudrillard, el modelo perfecto de todos los órdenes de simulacros en el mundo hiperreal lo constituye Disneylandia. Disneylandia aplica sobre las cosas el principio de la disuasión: como pura simulación, como espejo sin modelo o copia sin original, salva el principio de realidad. Disneylandia nos convence de que la realidad existe. Del mismo modo como la cárcel, por contraste, oculta que es todo lo social un ámbito carcelario, Disneylandia oculta que es todo lo social una Disneylandia. Es la manera, constata Baudrillard, que tiene el sistema de salvar el principio de realidad: produciendo fantasías. "Todo se metamorfosea en su término contrario para sobrevivir en su forma expurgada. Todos los poderes, todas las instituciones, hablan

de sí mismos por negación, para intentar, simulando la muerte, escapar a su agonía real” (Baudrillard, 1987: 45). Por su parte, el arte hiperrealista es la manifestación en el dominio de la estética de la desaparición de lo real por saturación, por exceso. Una escena pintada con una técnica de representación tan perfecta y sofisticada, que puede emular en el campo de la pintura lo que la fotografía logra por sus medios técnicos, suplanta la referencia que se había dado como principio. Lo real se disuelve en el éxtasis de su representación, así como los hechos se disuelven en el éxtasis de la comunicación.

El momento hiperrealista de lo social implica que la lógica de la simulación se opone a la lógica de los hechos. Esto quiere decir: el modelo precede a los hechos, el simulacro precede a los acontecimientos. Por tanto, los hechos se confunden con su modelo, lo que vuelve irrisoria cualquier pretensión de verdad o de distancia. Baudrillard sólo puede llegar a este tipo de consideración porque parte de una concepción de la instancia de mediación, cualquiera sea su grado de sofisticación y perfeccionamiento técnico, entendida, diríamos, como un “lenguaje”. En este sentido puede decirse que Baudrillard es McLuhiano: los medios de comunicación, esas “extensiones del hombre”, no son instrumentos o simples canales que dejan intacto el contenido que toman a su cargo. Por el contrario, toda mediación define las condiciones y la forma de su mensaje. Otra forma de decir, claro está, que los modelos preceden a los hechos, o que el lenguaje precede al mundo. Los hechos tomados como objetos de algún tipo de mediación adquieren así el modo propio de funcionamiento del tipo mediático. Y cuando el grado de mediatización tecnológica y comunicacional aumenta de manera exponencial, tal como ocurre en las sociedades contemporáneas, los hechos comienzan a parecerse más y más al lenguaje que los habla, hasta precisamente perderse en su lenguaje, en sus logros.

Los modernos medios de comunicación, como la radio o la televisión, y las modernas técnicas de percepción, como la fotografía, conducen lo real hacia lo hiperreal, lo que no es más que otro modo de decir que las mediaciones técnicas de comunicación y percepción aniquilan la realidad, precisamente lo que durante tanto tiempo Occidente ha concebido como referencia objetiva y objeto de representación. La proliferación de medios de comunicación y de mediaciones tecnológicas ocasiona una “implosión” del sentido que se corresponde, de modo directo, con la implosión de lo social mismo. Debido a la implosión, lo que adviene no es la Aldea Global McLuhiana, momento de retribalización de la humanidad por la inmediatez de sus relaciones, sino más bien una Aldea Hiperreal, momento de desaparición de la realidad bajo el manto semiótico producido por los flujos de signos y mensajes. La realidad se disipa prácticamente sin que nos demos cuenta, lenta y progresivamente como lo hace una neblina cuando los primeros rayos de sol de la mañana atraviesan su cuerpo gaseoso.

El capital primero, la comunicación después: el poder sufre los embates de la hiperrealidad, de la abstracción. El éxtasis informacional y mediático hunde lo real en la oscuridad de los tiempos, del mismo modo que instala la simulación en todo el ámbito social, simulación contra la cual el poder no puede más que titubear. La realidad desaparece cuando el éxtasis de la simulación produce la desestructuración de todo referente, de todo fin humano, de toda posible diferencia misma entre lo verdadero y lo falso, entre el bien y el mal, entre la realidad y la figuración, entre el presente y el futuro. Lo hiperreal no disimula su propia farsa, no corresponde a lo ideológico: lo único que disimula es su propio vacío, mientras que simula con un mapa perfecto el desierto que le atraviesa el alma. A falta de realidad, es necesario inyectar realidad por cualquier medio, puesto que el poder no puede funcionar por fuera del principio de realidad: en el caso extremo, en-

contramos la simulación del terrorismo³. Con el tono al que nos tiene acostumbrado, escribe Baudrillard: "Todo el mundo es cómplice, en especial los mass-media, de mantener la ilusión de la posibilidad de ciertos hechos, de la realidad de las opciones, de una finalidad histórica, de la objetividad de los hechos. Todo el mundo es cómplice de salvar el principio de realidad" (Baudrillard, 1987: 75).

4.

Baudrillard pertenece al género de pensadores posmarxistas desencantados, desilusionados. No fue necesario esperar a la caída del Muro de Berlín para saber que el Occidente capitalista se alzaba con la victoria. La historia debe entenderse, según Baudrillard, como un decurso que tiende a la inmaterialidad, a la abstracción. La era de lo hiperreal consume precisamente un proceso de desmaterialización progresiva de la realidad. El cuerpo pierde espesor, el espacio pierde materialidad, el tiempo pierde densidad. A medida que aumenta la desmaterialización y abstracción de lo real por efecto de la acción de los signos (simulacros), la realidad se disuelve ante los ojos como un fantasma: fugaz, sin dejar huellas. La ilusión es para Baudrillard la posibilidad de la reversión del orden establecido, cualquiera sea este. La ilusión por excelencia es la seducción. Como una forma de ilusión, la seducción consiste en una diferencia o distancia entre términos. La seducción es una distancia o alteridad infranqueable, inagotable, irreductible, inapelable. La pornografía contradice la lógica reversible de la seducción por medio de la obscenidad, esa puesta en escena de la realidad en todos sus detalles. La pornografía anula la distancia puesto que ella franquea, agota, reduce, apela el derecho que tiene la imaginación de guardar su misterio. La pornografía borra con su fantasía el poder de los fantasmas.

Ironía del dispositivo, prodigiosa fábula de la comunicación: a mayor mediatización, mayor inmediatez.

Sobrecarga de imágenes, de sonidos, de palabras: todo ello consume el proceso de hiperrealización de lo real. Al borrarse las distancias (de lo real y de su representación, por ejemplo), se aniquila la ilusión. Si el futuro ya no puede poner en crisis al presente, puesto que la velocidad de la información y la comunicación borran la duración dilatada del tiempo, la ilusión de la emancipación social se vuelve una mercancía o un valor-signo, un objeto vuelto obsoleto por la moda, esa experiencia del immaculado presente. En el mundo hiperreal, de sobrecondición de la realidad, de vacío de la instancia referencial, de sobreacción mediática, de saturación comunicacional, de ingravidez existencial, "la ilusión ya no es posible porque la realidad tampoco lo es" (Baudrillard, 1987: 47).

Entramos, así, en una era trans-política. Por un lado, es evidente que el análisis político crítico ya no puede apelar a la noción de ideología. La ideología designa una malversación de la realidad ejercida mediante signos; su análisis se avoca, por tanto, a restituir la verdad escondida bajo el velo de lo aparente: inconsciente, valor de uso, significado, esencia, finalidad, etc. Pero cuando el principio mismo de realidad es puesto en cortocircuito por efecto de la simulación, es evidente que la noción de ideología ya no es operativa para el análisis sociológico. Por otro lado, la situación trans-política también se evidencia en la pérdida progresiva que la acción política acusa de un horizonte de sentido. Si lo político es sinónimo de administración, ya no queda nada en ello que lo conduzca a un fin superior y superador: no más futuro, no más referencia.

Es por ello que no debe sorprendernos de que la política se haya convertido en una puesta en escena, en un movimiento de circulación de signos sin referencia, en una verdadera apuesta mediática interesada en salvar el principio de realidad. El sistema se cierra, se conforma con su reproducción al infinito. Redunda en su presente. Política: producción de cambio. Trans-política: reproducción de lo permanente. El "secreto"

fue hasta no hace mucho, vale decir, durante la época industrial, lo que debía conservarse. Por tradición, lo político ha sido el ámbito de cuidado del secreto, de la distancia, de la ilusión. La ausencia de secreto que provoca la liberación de lo real debido a su reproducción, fenómeno que Baudrillard describe en términos de “orgía de lo real”, nos invita a una transparencia tranquilizadora, y por ello mismo engañosa (Baudrillard, 1990). Pérdida del secreto, pérdida de la política, pérdida de la realidad, éxtasis de la comunicación. Observa Baudrillard: “Ahora bien, en una escena entregada a lo obscuro y a la información, ya no queda posibilidad de secreto. En una sociedad entregada a la comunicación, ya no queda posibilidad de callarse. En una sociedad entregada al cambio, ya no queda la posibilidad de un destino. En una sociedad entregada al intercambio simulado de las diferencias, ya no queda la posibilidad de una baza o de un auténtico desafío. En una sociedad entregada a la bendición del socialismo, ya no queda maldición” (Baudrillard, 2009: 122-123)

Baudrillard también detecta que las vanguardias artísticas del siglo XX ponen al arte en una situación trans-estética. El Pop Art contribuyó a desacreditar la idea de la obra de arte como objeto de contemplación, como instancia trascendente de la experiencia social y cotidiana. Pero será el Dadaísmo, a través de Marcel Duchamp, quien dará un paso decisivo en la puesta en práctica de una situación trans-estética: los redymados de Duchamp, el Urinario o el Portabotellas, borran la distancia entre arte y vida cotidiana. Esta crítica al fetichismo de la obra de arte vuela por los aires la fisonomía de la estética tradicional, centrada en la categoría kantiana de lo bello y en la experiencia abstracta de la distancia del observador “desinteresado”. El Pop Art y el Dadaísmo serán los precursores del Arte Hiperrealista, momento trans-estético por excelencia del hipercapitalismo. Con el Arte Hiperrealista se confirma la hipótesis de Baudrillard según la cual la

realidad desaparece por su propio exceso. Así pues: trans-política, trans-estética, trans-cultura. Obscena, la sociedad sin secreto celebra la transparencia del mal.

5.

Muchos han querido relacionar la teoría de Baudrillard con la experiencia de realidad virtual que muestra la saga de las películas Matrix. Pero la expresión “realidad virtual”, además de no ser un oxímoron, es para Baudrillard tan sólo una expresión entre otras posibles de la instancia de simulación presente en el momento cultural hiperrealista. Según se dice, los hermanos Wachowski consultaron a Baudrillard con vista a la preparación de los guiones de las películas. También es cierto que en varios momentos de los films pueden detectarse alusiones subrepticias o directas a la obra de Baudrillard (por ejemplo, cuando Morfeo le dice a Neo la frase “Bienvenidos al desierto de lo real”, frase que aparece en Cultura y Simulacro y El crimen perfecto, o cuando Neo saca los discos que vende a Choi de un libro titulado Simulacra and simulation, traducción inglesa del original en francés titulado Simulacres et simulation). Pero seguramente el pensador francés hubiese deseado hablar con Armstrong, Collins y Aldrin, antes que con los hermanos Wachowski. En efecto, en Lo orbital. Lo exorbital, ensayo escrito con una prosa verdaderamente sofisticada, Baudrillard da a entender que el momento de desaparición de lo real y, por tanto, de comienzo de la época en la que el principio de simulación se impone por sobre el de realidad, se cumple con la llegada del hombre a la Luna y su transmisión por televisión.

Un joven alucinado por el primer alunizaje y por la llegada de la televisión a su ciudad, Mágina, es el protagonista de la novela de Antonio Muñoz Molina El viento de la Luna. Es esta una verdadera novela de historia de los medios y de alegoría de los encantos que producen los sueños colectivos. La velocidad de

las transmisiones y el brillo de las pantallas, sumado al hito del hombre que abandona el planeta Tierra y orbita a su alrededor para después posarse sobre la superficie de la Luna, conmueven a un adolescente de un pequeño pueblo que recién ingresa a la era orbital. Relata el joven: "Lo que más me importa sucede en las páginas de un libro o en un punto del espacio situado a casi cuatrocientos mil kilómetros de aquí, en la órbita de la Luna. Palabras, instrucciones, pulsaciones eléctricas, cruzan esa distancia en menos de un minuto. En los receptores del centro de control de Houston se oyen los latidos de los corazones de los astronautas" (Munoz Molina, 2006: 223) Desde ese viaje "sin días ni noches" llegan las imágenes que muestran las pantallas de las computadoras del centro Houston y el rectángulo luminoso de la televisión recién comprada por el vecino Baltasar. Un primer acercamiento a lo que Baudrillard entiende por época orbital nos lo puede ofrecer esta observación del protagonista de la novela: "Las ondas de radio que lanza al aire una emisora ascienden hasta chocar con la ionosfera y rebotando en ella vuelven a la Tierra y por eso pueden ser atrapadas por los receptores. Pero algunas escapan al espacio exterior y podrán continuar viajando por él durante cientos o miles de años y quizás acaben siendo captadas por aparatos de escucha creados por los habitantes de planetas lejanos" (Munoz Molina, 2006: 225).

Julio de 1969: fecha oficial del ingreso a la era orbital, hiperreal o de simulación de tercer orden. Cualquier debate sobre la veracidad del alunizaje resulta irrisorio, puesto que con el Apolo XI es expulsado del mundo el principio de realidad. Y no es ciencia ficción. Con el ingreso a la era de lo orbital, se consume el éxtasis de la comunicación. Puede entenderse aquí por éxtasis la puesta en órbita de un hecho, de una situación, de una tecnología, de un principio, de un modo de vida. La idea de progreso, idea referencial por excelencia del momento industrial, idea opuesta

al orden orbital, se disuelve cuando la linealidad del tiempo, que sustenta el modo moderno de entender la historia, adquiere una extraña curvatura. Fin del progreso: para Baudrillard todo se pone en órbita, todo comienza a girar sobre sí, mientras el hombre se fragmenta, se vuelve un sujeto fractal que gira alrededor de los satélites que él mismo creó. Descenramiento del mundo, excentramiento del hombre.

La trascendencia también fue enviada al espacio exterior junto con el Columbia. La omnipresencia de la información y de la comunicación genera una situación de ingravidez: "Así, la información es orbital: es un saber que jamás se superará a sí mismo, que no se trascenderá ni se reflejará más al infinito, pero que tampoco toca tierra nunca más ni tiene punto de fijación ni referente verdadero. La televisión es una imagen que ya no sueña más, que ya no imagina, pero que tampoco tiene ya nada que ver con lo real. Es un circuito orbital" (Baudrillard, 1987 b: 18). Esta consideración de Baudrillard se relaciona con la idea según la cual en la época orbital-hiperreal las extensiones del hombre ya no actúan teniendo como principio último el deseo o la necesidad del hombre, como quería McLuhan, sino que, por el contrario, pierden cualquier posible anclaje referencial y comienzan a girar sobre sí. Todo parecería indicar que el hombre comienza a girar en torno de sus propias extensiones. El hombre, ¿satélite de sus propios satélites?

6.

Ya no vemos, ya no escuchamos, ya no sentimos como antes. Pero, sobre todo, ya no tenemos la misma experiencia del tiempo y del espacio. Sin dudas, esto es decisivo. Para Baudrillard, el fin del espacio se corresponde con el fin del tiempo. La conquista de la extensión del espacio se ha hecho en beneficio de la conquista del espesor del tiempo. La movilidad creciente, vehicular o informática, ofrece una experiencia de ubicuidad potencial, en la cual comienza a primar

un tiempo instantáneo, puro brillo de un presente encogido. El encogimiento del espacio, sumado al encogimiento paralelo del tiempo, incluye la experiencia de un sujeto descentrado: sujeto fractal. La autonomía del sujeto que pensó la época clásica explota en mil fragmentos, así como la alteridad queda reducida al reflejo que proyectan cada uno de los pedazos que dejó la explosión del sujeto o la implosión del mundo. "Dado que cada individuo es un punto hiperpotencial, todo lo demás es desierto. Los otros no existen virtualmente más. Imaginar esto es imposible, y por otra parte inútil, como imaginar el espacio teniendo la posibilidad de atravesarlo instantáneamente", considera Baudrillard (Baudrillard, 1987 b: 19), y agrega: "Inútil es imaginar a los otros y todo lo que nos acerca a ellos, o de ellos nos separa, desde el momento en que la comunicación los vuelve inmediatamente presentes" (Baudrillard, 1987 b: 19).

El cambio de escala que propician los avances en comunicaciones atañe directamente a una nueva vivencia del espacio y del tiempo, vivencia que indica un punto final o de saturación, sin dudas, puesto que es difícil imaginar un encogimiento mayor del espacio y del tiempo. Punto culmine de la conquista del hombre: a partir de ahora el sistema se cierra, se entrega a su propia emulación en el despliegue de los movimientos elípticos de las órbitas: "Nuestros saberes, nuestras tecnologías, nuestros conocimientos que en la era clásica aspiraban, si así se puede decir, a la superación, a la trascendencia, a la infinitud, se ha desviado sutilmente para ponerse en órbita: todo esto empezó a girar alrededor de sí mismo y a tejer una órbita perpetua alrededor de nosotros" (Baudrillard, 1987 b: 18).

Cuando los saberes, la cultura, la economía, la política, cuando la experiencia integral de una sociedad deja de orientarse a partir de un sustrato o principio de equivalencia, cuando se desvanece en su autonomía, cuando, en esencia, al perder ese carácter referencial que aún le ofrecían los simulacros de primer y

segundo orden, queda aprisionada en una situación de abstracción propia de la época de simulación total, entonces, nos encontramos en presencia de un momento de éxtasis semiótico, de remisión de signos entre sí al infinito: momento social e histórico –por decirlo de algún modo, puesto que no se sabe si estas palabras todavía quieren decir algo- caracterizado por el despliegue de un ecosistema comunicacional e informacional inédito. El sistema de comunicación suplanta lo comunicado, los signos se independizan de lo significado: en suma, la realidad se quiebra como principio de referencia. La simulación produce efectos de realidad ocultando en este mismo gesto la ausencia misma de realidad. A esta situación de muerte de lo real, que coincide con la simulación de su existencia o con la disimulación de su ausencia, Baudrillard la denomina "el crimen perfecto" (Baudrillard, 1995)

El éxtasis de la comunicación supone la existencia de un tiempo prosaico. Si en la antigüedad el tiempo estaba subordinado al movimiento, siendo precisamente su medida según el antes y el después, tal como lo concibió Aristóteles, en la modernidad el tiempo logra liberarse del movimiento, logra subordinarlo de una manera tal que se vuelve lineal, según la forma de lo progresivo. Pero a este tiempo kantiano, lineal y uniforme, le sucede un tiempo instantáneo, según el modelo de la velocidad. La era de la simulación deja en suspenso el miedo borgeano de un laberinto lineal más poderoso que un laberinto circular. La velocidad, tal como lo ha dicho el propio Baudrillard, mencionando a Virgilio pero seguramente inspirándose en Paul Virilio, es cronófaga. La velocidad devora el tiempo. El pasado y el porvenir se condensan en el punto efímero del presente instantáneo. El tiempo, en la era avanzada de la simulación, también deja de ser una fuente de referencia: se vuelve abstracto, como la velocidad de la luz. Las formas de comunicación e interacción a distancia liquidan el tiempo y el espacio. Los vuelven superfluos, obsoletos, objetos de museo

(quizá objetos del museo del “desastre” o del “accidente” que imaginaba y planeaba construir Virilio).

La realidad, entonces, es un desierto: “Todo lo que atravesamos a una velocidad alocada es un desierto” (Baudrillard, 1987 b: 21). Desaparición de lo real por el éxtasis o puesta en órbita de la comunicación, al ritmo de la conquista del espacio como excusa para la conquista del tiempo. Desertificación del cuerpo con el sedentarismo urbano y la apoteosis del hombre-pantalla, desertificación del espacio por los modernos medios de transporte, desertificación del tiempo por la velocidad de los flujos informacionales, desertificación de lo social a la sazón de las ondas electromagnéticas que se propagan por doquier. Oh tiempo, detén tu vuelo...

7.

El paso de lo analógico a lo digital señala el punto crítico de consumación del modelo de simulación. Este hecho forma parte del proceso de desmaterialización creciente de la realidad y de abstracción de la experiencia social. El código binario 0/1 instala a lo virtual como modo social de interacción y como mediación comunicacional privilegiada. Lo virtual, junto a su potencial veloz, líquida a lo real, vale decir, consume su momento de mayor abstracción. El tiempo y el espacio se hacen cada vez más inmatereales. Como consecuencia de este proceso, una tercera dimensión viene a inmiscuirse entre aquellas dos dimensiones centrales para la vida moderna occidental. La tercera dimensión es la velocidad. La velocidad es para Baudrillard, como también para Virilio, la condición esencial del ingreso a una sociedad hiperreal. El parpadeo del instante suplanta al espesor del tiempo homogéneo que concibió la modernidad.

Según Virilio, con las tecnologías de acción inmediata a distancia, el tiempo real se impone al espacio real, dando por resultado el paso de una velocidad relativa a otra absoluta, lo que a su vez trae como conse-

cuencia un estado del mundo en el cual la microfísica (conquista del tiempo y de lo infinitamente pequeño) releva a la geofísica (conquista del espacio y de las grandes extensiones). En este sentido, el hombre ya no dirige su curiosidad hacia la altura del satélite lunar o, aún más, hacia el espacio infinito tan temido por Pascal, sino que hunde su sed de saber-poder en lo ínfimo de su estatuto biológico. Las células atraen la atención antes puesta en la Luna, el ADN se vuelve la obsesión otrora entregada al oscuro espacio infinito del universo. El microscopio interesa más que el telescopio. La conquista cósmica es un cómico momento del pasado en comparación con los serios propósitos de la tecnociencia de alcanzar el secreto de la vida en lo infinitamente remoto del cuerpo biológico.

La velocidad se convierte en el producto vertiginoso del avance tecnológico y comunicacional de las sociedades contemporáneas. El tiempo se hace global y el planeta Tierra se contrae, se encoge. Observa Virilio: “El tiempo real prevalece sobre el espacio real y la geosfera. La supremacía del tiempo real, la inmediatez, sobre espacio y superficie es un hecho consumado y tiene un valor inaugural (anuncia una nueva época). Algo correctamente evocado en un anuncio francés elogiaba con estas palabras los teléfonos celulares: el planeta tierra nunca ha sido tan pequeño” (Virilio, 2011). Y agrega: “Es un momento dramático en nuestra relación con el mundo y para nuestra visión del mundo” (Virilio, 2011).

La telecomunicación marca el fin del espacio, del mismo modo que señala el advenimiento de un tiempo concentrado, encogido, instantáneo: “El emisor-receptor en tiempo real sucede de aquí en más al motor superpotente susceptible de recorrer con la mayor velocidad el espacio real de los territorios” (Virilio, 2003: 114). A un ecosistema modificado, inédito, empapado del éxtasis comunicacional, informático, tecnológico, debemos responder con una nueva fisiología, es decir, con un nuevo cuerpo antes de con un nuevo espacio:

“Sólo si modificamos la arquitectura del cuerpo será posible reajustar nuestra conciencia del mundo”, dice Stelarc (Virilio, 2003: 121). Lo que Baudrillard llama hiperrealismo, Virilio prefiere llamarlo época de la velocidad o de la posevolución. Del mismo modo que el mundo entra en implosión debido a la acción de la velocidad, correspondiente a la acción de las teletecnologías o tecnologías de comunicación a distancia, así también el cuerpo se modifica profundamente, y al menos potencialmente, a causa de la irrupción de las tecnociencias.

El superhombre evolucionista, dice Virilio, tenía como principio “vivir mejor”, pero el hombre posevolucionista, en cambio, tiene otro principio: “vivir más intensamente”. En este sentido, lo vivo es tratado como una materia a ser acelerada, estimulada, excitada. Según Virilio, en la sociedad contemporánea, el individuo sufre una sobrecitación de sus sentidos, mientras que la excitación de sus fuerzas vitales había sido ya iniciada con la conformación de la sociedad industrial a mediados del siglo XIX. La tecnociencia y la telecomunicación cumplen un papel sobresaliente en un mundo en el que ya no cuenta el mejoramiento de la economía del esfuerzo, sino el intento de suprimir la insatisfacción de un cuerpo sedentario por medio de la excitación y sobrecitación de los nervios.

En este contexto, no debe sorprendernos que la teoría de la información reemplace a la física y, aún más, a la astrofísica. La información es la tercera dimensión de la materia, además de la masa y la energía. La información es velocidad. Y nada más. Todo parece comprobar la especulación idealista que veía en el espesor de la materia el corazón de lo inmaterial. Virilio y Baudrillard no sólo comparten el diagnóstico según el cual el aceleramiento del tiempo es la condición de funcionamiento de la sociedad posindustrial, sino además la convicción de que las tecnologías de la información y la comunicación son el fundamento que explica la puesta en órbita, en éxtasis, del mundo.

Escribe Virilio: “La fusión es un hecho, y la confusión, perfecta: la información es el exclusivo relieve de la sociedad, su único volumen. En la era de la digitalización de la imagen y del sonido, debe decirse incluso que es su alta definición” (Virilio, 2003: 141).

8.

Hiperrealismo: o sea, desmaterialización de la realidad, dominio del signo sobre lo significado, estallido de la referencia, precesión de los simulacros. Implosión de lo social, explosión del sentido. El proceso que se inicia en la época clásica, y que culmina en la sociedad hipercapitalista, puede caracterizarse como el desenvolvimiento del simulacro, como el aumento de la abstracción, la cual produce el paso de los simulacros de primer orden a los de segundo, hasta llegar a los simulacros de tercer orden correspondientes al momento hiperrealista: desmaterialización progresiva de la realidad, hasta su propio colapso, colapso opacado, paradójicamente oscurecido por la luz, por el brillo de las pantallas. Lo real se transmuta en una espiral que pasa de un momento de presentación a otro de representación, para finalmente acabar en un momento de estimulación. Así, lo real primero se presenta, luego se representa, finalmente se estimula.

Señala Martín Cuccorese en su estudio sobre la obra de Baudrillard: “La realidad, si alguna vez existió, se ha perdido. Fin de la historia que, para el pensador francés, es el fin de la ilusión de progreso, sea vía el entusiasmo en Kant o de la férrea necesidad histórica de Marx. Pero no son estas bellas y perdidas ilusiones las que lo preocupan. El estado cool del sujeto posmoderno, esa especie de nihilismo acunado en el consumo, señala algo peor: el fin de la ilusión” (Cuccorese, 2007: 60). Baudrillard veía en la ilusión una fuerte posibilidad de reversión del sistema. Consideraba que la ilusión era aquella distancia, aquella alteridad que podía desbaratar o poner en crisis a una lógica hegemónica de funcionamiento social. La ilusión desbarata

267

el sistema de equivalencias, pero no lo hace del mismo modo que la simulación, puesto que no pretende ahogar el circuito de intercambio apelando a la abstracción sin referencia. Además, en sentido estricto, la simulación no anula la equivalencia, más bien la hace rebotar sobre sí misma, consiguiendo así una forma mayor y más sofisticada de perversión capitalista. La ilusión, en cambio, rompe la equivalencia basada en el cambio en beneficio del intercambio imposible.

El coleccionista, por ejemplo, participa de la ilusión. En efecto, el coleccionista extrae el objeto de colección del circuito de intercambio que le define el mercado. Suspense el valor de cambio, y aún el valor de uso, en beneficio de una pura pasividad del objeto, de un puro ser inútil. Pero es en el seductor donde Baudrillard encuentra el principio fundamental de reversión de la lógica creciente de simulación. En el intercambio de la seducción, el amor y la sexualidad, la conquista y la entrega se sustraen de la valorización o de la equivalencia en procura de un límpido estado ritual de intercambio. En el juego de la seducción, el orden arbitrario se impone al orden representacional, y esto ocurre por declinación de la lógica dominante que todo lo significa con sus signos fríos y frívolos: "Orden artificial y yuxtapuesto al orden real. Desafío a los dioses y al mundo, como negación de lo preestablecido, de lo dado. Envite simbólico que suscita y resucita al mundo, que lo reta a hacerse presente una y otra vez" (Cuccorese, 2007: 76).

Si Baudrillard insiste en repetir un cierto pesimismo, un cierto desencanto, un cierto desgano ante el devenir del mundo que se propuso estudiar, esto puede deberse a que es consciente de que el éxtasis de la comunicación y el advenimiento de una sociedad consagrada a su propia reproducción orbital convierten el juego de la seducción en un artilugio de mercado. La desaparición de lo real es un hecho coextensivo al éxtasis de la comunicación, mientras que la desaparición de la ilusión es su consecuencia fatal. Escribe

Baudrillard: "Ya no es tanto la atmósfera policíaca la que nos pesa, ni las servidumbres del trabajo, es la atmósfera competitiva la que nos sorbe el aire. Literalmente, la euforia, el dumping, la aceleración absorben todo el oxígeno ambiental y nos dejan sin respiración, como unos peces sobre la arena" (Baudrillard, 2009: 148) Y agrega: "No es la esperanza, la libertad y los objetivos lo que nos falta, es el aire. No sentimos la impresión de una célula carente de espacio sino de una burbuja en la que el aire se rarifica. Nos sentimos más ahogados que oprimidos" (Baudrillard, 2009: 148).

NOTAS:

1. "Régimen ídolo: el más allá de lo visible es su norma y su razón de ser. La imagen, que se lo debe todo a su aura, rinde gloria a lo que la sobrepasa. Régimen arte: el más allá de la representación es el mundo natural, a cada uno su aura, la gloria es repartida. Régimen visual: la imagen se convierte en su propio referente. Toda la gloria es para ella" (Debray, R., 1994: 183)
2. "En Occidente, la muerte de Dios y la muerte del arte son indisolubles y el grado cero de la representación no hace más que llevar a cabo la profecía enunciada mil años antes por Nicéforo, patriarca de Constantinopla, durante la querrela iconoclasta: Si se suprime la imagen, no sólo desaparece Cristo, sino el universo entero" (Virilio, P., 1989: 30) Aquí queda claro que la máquina de visión expresa el grado cero de la representación, lo que Baudrillard llama en sus propios términos hiperrealismo.
3. Más allá de que sea discutible, el ataque a las Torres Gemelas del 11 de septiembre de 2001 puede ser considerado como la confirmación del dictum que Baudrillard lanzó a principios de los años '90 cuando afirmó que a guerra del golfo no había tenido lugar (Baudrillard, J., 1991)

BIBLIOGRAFÍA:

- Baudrillard, J. (2002) Contraseñas. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1972) Crítica de la economía política del signo. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (1987^a) Cultura y simulacro. Barcelona: Kairós.
- Baudrillard, J. (1981) De la seducción. Madrid: Cátedra.
- Baudrillard, J. (1995) El crimen perfecto. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1980) El intercambio simbólico y la muerte. Caracas: Monte Ávila.
- Baudrillard, J. (1991) La guerra del golfo no ha tenido lugar. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1997) La ilusión y la desilusión estéticas. Caracas: Monte Ávila.
- Baudrillard, J. (2009) La izquierda divina, Buenos Aires: Anagrama y Editorial La Página.
- Baudrillard, J. (2009) La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras. Madrid: Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (1990) La transparencia del mal. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1987b) Lo orbital. Lo exorbital, en Revista Vuelta, nro. 10, 18-22, México.
- Cuccorese, M. (2007) Jean Baudrillard y la seducción. Madrid: Campo de Ideas.
- Debray, R. (1994) Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente., Barcelona: Paidós.
- Muñoz Molina, A. (2006) El viento de la Luna. Barcelona: Seix Barral.
- Virilio, P. (2003) El arte del motor. Aceleración y realidad virtual. Buenos Aires: Manantial.
- Virilio, P. (1989) La máquina de visión. Madrid: Cátedra.
- Virilio, P. Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!, diciembre de 2011, disponible en: <http://aleph-arts.org/pens/speed.html>

IDENTIFICACIÓN DEL AUTOR:

Leonardo Marcos Oittana.

Licenciado en Comunicación Social. Centro de Investigación en Mediatizaciones (CIM). Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario y Centro de Estudios en Filosofía Francesa (CIFFRA). Argentina.

E-mail: oittanaleonardo@gmail.com

Fecha de recepción: 19-07-2012

Fecha de aceptación: 25-09-2012

REGISTRO BIBLIOGRÁFICO:

OITTANA, Leonardo, "La desaparición de lo real o el éxtasis de la comunicación" en *La Trama de la Comunicación*, Volumen 17, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina. UNR Editora, enero a diciembre de 2013, p. 255-269. ISSN 1668-5628 - ISSN digital 2314-2634.